|  |  |
| --- | --- |
| **Operation:** | chooseMap(mapName: String) |
| **Cross References:** | Use Cases: Choose Map |
| **Preconditions:** | 게임 시작 버튼을 누른 후에 일어남.  플레이어수를 입력 받은 후여야 함.  맵을 고를 수 있도록 목록이 보여져야 함.  이 과정을 거치지 않으면 게임 시작이 되지 않음. |
| **Postconditions:** | -Map의 instance인 map이 매개변수로 받은 mapName과 동일한 파일을바탕으로 생성됨.  -map과 관련된 Square의 instance인 square들이 생성됨.  -map과 현재 BridgeGame의 association이 발생함.  -map과 square의 association이 발생함. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Operation:** | chooseMove( ) |
| **Cross References:** | Use Cases: Make a Move |
| **Preconditions:** | map과 piece가 생성된 상태여야함.  Card의 인스턴스인 card가 종류별로 생성된 상태여야함.  Dice의 인스턴스인 dice가 생성된 상태여야함.  Score의 인스턴스인 score가 생성된 상태여야함.  해당 플레이어의 턴이여야함. |
| **Postconditions:** | -움직이지 않기를 원한면:  해당 플레이어의 piece의 상태와 score의 상태는 그대로임.  -움직이기를 원하면:  -dice를 굴리고 그 값은 dice.value에 저장됨  -dice.value의 값만큼 u,d,l,r을 조합하여 입력받은 값을 토대로 piece의 위치가 변경됨.  -갱신된 piece위치에 따라서 해당 플레이어의 cardInventory를 갱신함.  -마지막으로 score를 갱신함. |